

GAMES SEBAGAI SALAH SATU TEKNIK ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPEAKING

(SATU STUDI SINGKAT DI SDN KEDURUS III SURABAYA)

KIK
FS 2008 09/04
New
9

LAPORAN AKHIR



OLEH :

Irma Riwayanti

NIM : 120010073-G

PROGRAM STUDI D3 BAHASA INGGRIS
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS AIRLANGGA
S U R A B A Y A

2004

Halaman Persetujuan


LAPORAN AKHIR

**GAMES SEBAGAI SALAH SATU TEKNIK ALTERNATIF UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN SPEAKING
(Satu Studi Singkat di SDN Kedurus III Surabaya)**

Disetujui untuk diuji

Surabaya, 7 Januari 2004

Pembimbing


Sri Muniroch, S.S., M. Hum.



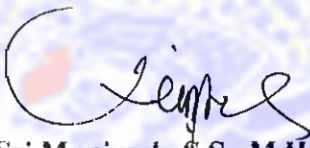
Halaman Pengesahan

Laporan akhir ini telah diperlihatkan di hadapan panitia penguji pada tanggal

3 Februari 2004, Surabaya

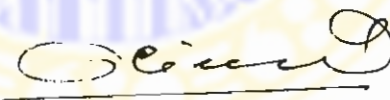
Panitia penguji terdiri dari :

Dosen Penguji I



Sri Muniroch, S.S., M.Hum.

Dosen Penguji II



Drs. Husein Shahab

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa murid sekolah dasar sebagai pemula dalam belajar bahasa Inggris harus diberi banyak kesempatan dalam berbagai macam aktivitas yang melibatkan mereka secara aktif dengan berbicara menggunakan bahasa Inggris.

Games yang diberikan merupakan salah satu aktivitas yang melibatkan murid secara aktif. Oleh karena itulah dengan menggunakan *games* proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Selain itu *games* ini dapat mengubah suasana belajar bagi murid, sehingga kebosanan yang mereka alami dapat diubah menjadi suasana yang menyenangkan.

Games yang bersifat kompetitif dalam penerapannya memberikan banyak motivasi dan manfaat bagi pemula sebagai salah satu tehnik untuk meningkatkan kemampuan berbicara bagi anak dalam belajar bahasa Inggris. Ada empat macam kompetitif *games* yang dapat diterapkan dalam mengajar *speaking* pada murid sekolah dasar adalah komunikata *game*, alphabet *game*, tebak kata berdasarkan kesimpulan, dan picture *game*. Sistem yang digunakan dalam kompetitif *games* ini adalah persaingan untuk mendapatkan nilai tertinggi. Dalam penerapan *games* ini guru harus mengikuti beberapa prosedur, yaitu: persiapan sebelum *games*, persiapan selama *games* berlangsung, dan persiapan akhir dari *games* sehingga permainan dapat berjalan dengan lancar. Permainan-permainan ini dilakukan dalam bentuk kelompok atau individu dengan tujuan melatih siswa agar lebih aktif

dan kreatif dalam kelas. Dari kegiatan inilah *games* dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran suatu bahasa. *Games* ini dapat melatih murid bekerjasama dalam memecahkan masalah yang mereka hadapi dan mengubah suasana kelas sehari-hari, sehingga murid dapat mengungkapkan ide dan pemikiran mereka dengan berani dan bebas dalam suasana kelas yang menyenangkan. Dengan begitu kegiatan kelas *speaking* dapat dengan mudah diikuti.

B. Saran

Dalam penerapannya meskipun guru telah memilih *games* yang sesuai dengan murid, belum tentu ini akan menjamin bahwa *games* tersebut akan berjalan sesuai dengan rencana. Untuk alasan itulah guru sebagai pengajar haruslah dapat menyusun strategi terbaik dalam menerapkan *games* tersebut. Berikut ini adalah strategi-strategi yang dapat diikuti oleh guru dalam menerapkan *games* untuk mengajar:

- Guru harus membuat persiapan sebelum menerapkan *games* tersebut dalam kelas, khususnya dalam membagi kelas dalam bentuk group. Tiap group harus terdiri dari siswa yang pandai dan kurang begitu pandai agar mereka dapat belajar bersama-sama.
- Guru harus menjelaskan tujuan, peraturan, dan prosedur dari *games* yang akan dimainkan dengan jelas. Dengan begitu murid akan mengerti bagaimana menjalankan *games* tersebut.
- Dalam menerapkan *games* di dalam kelas guru harus mengubah *games* yang dimainkan agar murid tidak merasa bosan dengan *games* tersebut.